






# Interrupt – Apfelspiel

Informationen für Lehrpersonen



1/1

<b>Arbeitsauftrag</b> 	<p>Die SuS bilden einen Kreis. Wer den Apfel besitzt, erzählt einen Satz aus der Tell-Sage.</p>
<b>Ziel</b> 	<p>Die SuS sollen aus dem Gedächtnis eine Geschichte nacherzählen können.</p>
<b>Material</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Plastik-)Apfel</li> </ul>
<b>Sozialform</b> 	<p>Plenum</p>
<b>Zeit</b> 	<p>10'</p>

## Spielanleitung:

- Die Klasse bildet einen Kreis.
- Eine Person steht mit dem „Apfel“ in der Mitte des Kreises.
- Die Person in der Mitte wirft den „Apfel“ jemandem zu.
- Wer den „Apfel“ zugeworfen bekommt, erzählt in einem Satz etwas aus der Sage von Wilhelm Tell.
- Danach wird der „Apfel“ zur Person in der Mitte zurückgeworfen.
- Das Spiel wiederholt sich so lange, bis alle einmal etwas gesagt haben oder bis das Wesentliche der Geschichte zusammengefasst ist.

